

Назва перевірки	Статус перевірки	Коментарі, тестові дані	Версія гри	OS	Номер Бара
Парковка Города					
Об'єкт "Парковка Города", який містить 3 слоти за замовчуванням, існує в грі	Passed		0.1.3.	Android 13	
В грі існують машини, які прибувають в "Город"	Passed		0.1.3.	Android 13	
Машини займають паркувальні місця	Passed	Є вільні паркувальні місця	0.1.3.	Android 13	
Формування черги перед шлагбаумом	Passed	Кількість машин, які прибувають в місто, більша за кількість паркувальних місць	0.1.3.	Android 13	
Максимальна кількість машин в черзі 25	Passed		0.1.3.	Android 13	
При звільненні паркувального місця перша машина з черги заїжджає на парковку. Всі машини в черзі зміщуються на один слот ближче до шлагбауму	Passed	Всі місця на парковці зайняті, формується черга біля шлагбаума. Одна з машин покидає парковку.	0.1.3.	Android 13	
Генерація 2-х персонажів з кожної машини після паркування машини	Passed	Машина прибуває на парковку	0.1.3.	Android 13	
Машина покидає парковку	Passed		0.1.3.	Android 13	
Генерація машин на дорозі	Passed	Частота генерації машин на дорозі = "Интервал движения"	0.1.3.	Android 13	
Зникнення персонажів, які були згенеровані після паркування машини	Passed	Персонажі підходять до машини, зникають, машина покидає парковку	0.1.3.	Android 13	
Перевірка параметрів парковки	Failed	Мають бути наступні параметри: "Места", "Занятые места", "Доход", "Общий доход от парковки", "Въезд", "Стоимость", перелік апгрейдів	0.1.3.	Android 13	DC-19
Перевірка параметрів апгрейдів	Passed	Апгрейд має мати наступні параметри: "Стоимость", "Эффект"	0.1.3.	Android 13	
Кількість зайнятих місць 0	Passed		0.1.3.	Android 13	
Кількість зайнятих місць < кількість місць на парковці	Passed	Кількість місць на парковці 33, кількість зайнятих місць 28	0.1.3.	Android 13	
Кількість зайнятих місць < кількість місць на парковці, прибуває нова машина на парковку	Passed	Кількість місць на парковці 33, кількість зайнятих місць 29. Після прибуття нової машини на парковку, кількість зайнятих місць стала 30	0.1.3.	Android 13	
Кількість зайнятих місць = кількість місць на парковці	Passed	Кількість місць на парковці 33, кількість зайнятих місць 33	0.1.3.	Android 13	
Кількість зайнятих місць = кількість місць на парковці, одна з машин покидає парковку	Passed	Кількість місць на парковці 33, кількість зайнятих місць 33.Після того, як машина покинула парковку, кількість зайнятих місць стала 32	0.1.3.	Android 13	
"Цена" ("Доход") за одне паркувальне місце в секунду, за замовчуванням 0.4	Passed		0.1.3.	Android 13	
Парковка має шкалу, яка відображає рівень парковки	Passed	Рівень парковки 11 из 20	0.1.3.	Android 13	
Стартовий рівень парковки - 1	Passed		0.1.3.	Android 13	
Парковка має параметр "Интервал движения"	Passed		0.1.3.	Android 13	
Параметр "Интервал движения" за замовчуванням 14,3	Passed		0.1.3.	Android 13	
Апгрейд парковки "Быстрая зарядка" збільшує прибуток від парковки на 100%	Passed	Ціна паркувального місця в секунду до апгрейда 0.4. Після придбання апгрейда ціна паркувального місця стала 0.8	0.1.3.	Android 13	
Апгрейд парковки "Быстрая зарядка" коштує 30000	Passed		0.1.3.	Android 13	
Апгрейд парковки "Охранные дроны" збільшує прибуток від парковки на 200%	Passed	Ціна паркувального місця в секунду до апгрейда 0.4. Після придбання апгрейда ціна паркувального місця стала 1.2	0.1.3.	Android 13	
Апгрейд парковки "Охранные дроны" коштує 75000	Passed		0.1.3.	Android 13	
Однчасне придбання апгрейда "Быстрая зарядка" і апгрейда "Охранные дроны"	Passed	Ціна паркувального місця в секунду до апгрейда 0.4. Після придбання апгрейдів ціна паркувального місця стала 1.6	0.1.3.	Android 13	
Апгрейд "Количество мест" збільшує кількість місць на парковці на 3	Passed	Поточний рівень 11, кількість місць 33. Після апгрейда кількість місць стала 36	0.1.3.	Android 13	
Апгрейд "Количество мест" збільшує рівень парковки на +1	Passed	Поточний рівень 11, кількість місць 33. Після апгрейда рівень парковки став 12	0.1.3.	Android 13	
На парковці відображається кількість вільних місць	Passed	Кількість місць на парковці 12, кількість вільних місць 3	0.1.3.	Android 13	
Нема вільних місць на парковці	Passed	Кількість вільних місць 0	0.1.3.	Android 13	
Нема вільних місць на парковці, машина покидає парковку	Passed	Кількість вільних місць 0, після того, як машина покидає парковку, кількість вільних місць стає 1	0.1.3.	Android 13	
Є вільні місця на парковці	Passed	Кількість вільних місць 3	0.1.3.	Android 13	
Є вільні місця на парковці, машина покидає парковку	Passed	Кількість вільних місць 3, після того, як машина покидає парковку, кількість вільних місць стає 4	0.1.3.	Android 13	
Є вільні місця на парковці, машина прибуває на парковку	Passed	Кількість вільних місць 3, після того, як машина прибуває на парковку, кількість вільних місць стає 2	0.1.3.	Android 13	
Рахунок гравця збільшується на значення= (кількість припаркованих машин)*(ціна за паркувальне місце в секунду)*(кількість секунд, які машана перебувала на парковці)	Passed		0.1.3.	Android 13	

Назва перевірки	Статус перевірки	Коментарі, тестові дані	Версія гри	OS	Номер Бага
Кассы Города					
Усі NPC, які прибули на машинах, ідуть до каси	Passed		0.1.3.	Android 13	
Усі NPC, які прибули на поїзді, ідуть до каси	Passed		0.1.3.	Android 13	
В грі існує 9 кас	Failed		0.1.3.	Android 13	DC-17
На початку гри відкрита тільки одна центральна каса	Passed		0.1.3.	Android 13	
Каса має параметр "Цена билета"	Passed		0.1.3.	Android 13	
Збільшення "Цены билета" після придбання нової каси	Passed		0.1.3.	Android 13	
Кожна каса має свій рівень	Passed	Рівень каси 1 - 19, рівень каси 2 - 13, рівень каси 3 - 11, рівень каси 4 - 11, рівень каси 5 - 8	0.1.3.	Android 13	
Перевірка параметрів каси	Failed	Каса повинна мати наступні параметри: "Цена билета", рівень каси, "Стоимость уровня", "Стоимость кассы", "Число посетителей", "Прирост посетителей"	0.1.3.	Android 13	DC-20
Існує загальний параметр "Поток посетителей", який дорівнює сумі "Обслуживания гостей" усіх відкритих кас	Failed	"Поток посетителей"=10,8 (каса1)+12,0 (каса 2)+11,8 (каса 3)=34,6	0.1.3.	Android 13	DC-18
Перевірка режиму роботи каси	Failed	Кожна каса має параметри: "Ожидание", "Забронированная", "В очереди", "Перегруженная", "Закрытая"	0.1.3.	Android 13	DC-21
Є можливість підвищити рівень каси, вказана ціна за підвищення рівня каси	Passed		0.1.3.	Android 13	
Після підвищення рівня каси підвищуються значення "Поток посетителей"	Passed	Поточний рівень каси - 8, "Поток посетителей" - 68,9. Після підвищення рівня каси рівень каси став 9, "Поток посетителей" = 69,5	0.1.3.	Android 13	
Після підвищення рівня каси підвищується ціна на придбання наступного рівня	Passed	Поточний рівень каси - 10, ціна підвищення рівня каси 1430. Після підвищення рівня каси, рівень каси стає 11, ціна наступного підвищення рівня каси 1930	0.1.3.	Android 13	
Після покращення каси рівень каси підвищується на +1	Passed	Поточний рівень каси - 8, після підвищення рівня каси рівень каси став 9	0.1.3.	Android 13	
Після покращення каси з рахунку гравця списується сума, яка відповідає ціні придбаного покращення	Passed	На рахунку гравця 1150, ціна покращення каси 20. Після придбання покращення на рахунку гравця залишається сума 1150-20=1130	0.1.3.	Android 13	
Є можливість придбати нову касу, вказана ціна за придбання каси	Passed		0.1.3.	Android 13	
Новозбудована каса має рівень 2	Failed		0.1.3.	Android 13	DC-28
Гравець купує нову касу, кількість відкритих кас на момент покупки < 9. Стає доступною для покупки наступна каса	Passed		0.1.3.	Android 13	
Функція "Построить кассу" недоступна, якщо відкриті усі 9 кас	Passed		0.1.3.	Android 13	
Після придбання нової каси з рахунку гравця списується ціна каси	Passed	На рахунку гравця 47211, ціна покупки нової каси 2500. Після покупки нової каси на рахунку гравця залишається сума 47211-2500=44711	0.1.3.	Android 13	
Перед касою формується черга з відвідувачів	Passed		0.1.3.	Android 13	
Максимальна довжина черги 10 персонажів	Passed		0.1.3.	Android 13	
Каса працює тільки з першим слотом в черзі	Passed		0.1.3.	Android 13	
Об'єм одного слота в черзі 1 NPC	Passed		0.1.3.	Android 13	
З'являється іконка спливаючого годинника, коли очікується оплата	Passed		0.1.3.	Android 13	
Сума на рахунку гравця збільшується на значення "Цена билета"	Passed	На рахунку гравця 1950, ціна билета 3. Після очікування оплати сума на рахунку гравця стає 1950+3=1953	0.1.3.	Android 13	
Час очікування оплати 5сек	Passed		0.1.3.	Android 13	
Відвідувач виходить з каси в "Город", відвідувачі в черзі зміщуються на один слот ближче до каси	Passed		0.1.3.	Android 13	
Кількість персонажів в черзі максимальна, всі нові відвідувачі мають відправлятися на відправлення з міста	Passed		0.1.3.	Android 13	

Назва перевірки	Статус перевірки	Коментарі, тестові дані	Версія гри	OS	Номер Бага
Вертолет					
В грі існує об'єкт "Вертолет"	Passed		0.1.3.	Android 13	
"Вертолет" прилітає кожні 2хв	Failed	"Вертолет" прилітає кожну хвилину	0.1.3.	Android 13	DC-24
Натиснути на "Вертолет", коли він прилітає	Passed		0.1.3.	Android 13	
Не натискати на "Вертолет", коли він прилітає	Failed	Пропозиція з переглядом Rewarded ролика з'являється навіть, якщо я не натискати на "Вертолет"	0.1.3.	Android 13	DC-22
У вікні з пропозицією переглянути Rewarded ролик натискаю "Получить"	Passed		0.1.3.	Android 13	
У вікні з пропозицією переглянути Rewarded ролик натискаю "Нет, спасибо"	Failed		0.1.3.	Android 13	DC-23
Після перегляду Rewarded ролика рахунок гравця збільшується на суму, яка була запропонована за перегляд ролика	Passed	На рахунок гравця 6,3М. За перегляд Rewarded ролика гравцю пропонують 248,2К. Після перегляду ролика сума на рахунок гравця становить 6,3М+248,2К=6,6М	0.1.3.	Android 13	
Кафе Города					
В грі існує два кафе	Passed		0.1.3.	Android 13	
Поява третього кафе після побудови трьох споруд	Failed		0.1.3.	Android 13	DC-25
Кожне кафе генерує купюри в пасивному режимі кожні 40сек	Passed		0.1.3.	Android 13	
Гравець забирає гроші з кафе	Passed		0.1.3.	Android 13	
Зібрані гроші додаються до рахунку гравця	Passed		0.1.3.	Android 13	
Гравець не збирає гроші, гроші не додаються до рахунку гравця	Passed		0.1.3.	Android 13	
Станция Города					
В грі існує об'єкт "Станция"	Passed		0.1.3.	Android 13	
На станцію прибуває потяг	Passed		0.1.3.	Android 13	
Потяг прибуває на станцію кожні 60 сек	Failed		0.1.3.	Android 13	DC-26
Після прибуття потяга генерується 3 персонажа	Passed		0.1.3.	Android 13	
Повернення в гру					
Час офлайн < 5хв, дохід за час відсутності не підраховується	Failed	Час офлайн 2 хв	0.1.3.	Android 13	DC-27
Час офлайн > 5хв, дохід за час відсутності підраховується	Passed	Час офлайн 10хв	0.1.3.	Android 13	
Гравець заходить в гру після часу офлайн >5хв, з'являється повідомлення про підрахований дохід за час офлайн	Passed	Час офлайн 10хв	0.1.3.	Android 13	
Час офлайн > 5хв, гравець заходить в гру, не забирає дохід і знову знаходиться офлайн > 5хв	Passed	Час офлайн 10хв+10хв	0.1.3.	Android 13	
Забрати дохід	Passed		0.1.3.	Android 13	
Подвоїти дохід за перегляд ролика	Passed		0.1.3.	Android 13	
Помножити дохід на 5 за 20 одиниць хард валюти	Failed		0.1.3.	Android 13	DC-29